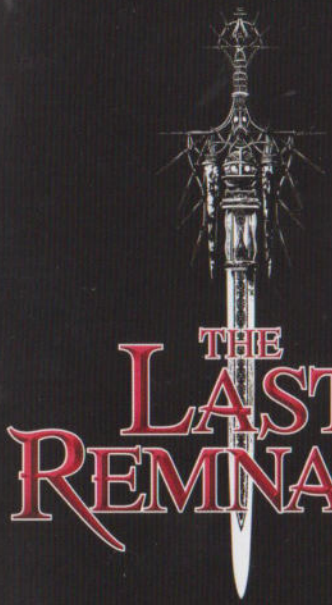
XBOX 360 LIVE



THE LAST REMNANT™

SQUARE ENIX®

⚠ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

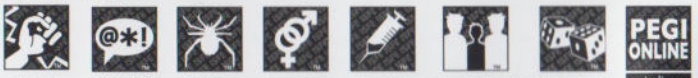
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT | ORDINÄRE SPRACHE | ANGST | SEXUELLE INHALTE | DROGEN | DISKRIMINIERUNG | GLÜCKSSPIEL

Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

DOLBY DIGITAL

Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. Vertrauliches, nicht veröffentlichtes Material. Copyright 1999-2004 Dolby Laboratories. Alle Rechte vorbehalten.

Für Dolby Digital Surround-Sound:
Dieses Spiel wird in Dolby® Digital Surround-Sound präsentiert. Schließen Sie Ihre Microsoft Xbox 360 mit einem optischen Digitalkabel an ein Sound-System mit Dolby Digital-Technologie an. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 Advanced-SCART-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel. Wählen Sie unter "System" am Xbox-Dashboard "Konsoleneinstellungen", dann "Digitalausgang" und schließlich "Dolby Digital 5.1" und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.

INHALT

Prolo… 4
Die We… 8
Spielstar… 10
Das Spie… 12
Gelände *Verliese* 14
Städte 17
Gruppenmenü 20
Verbandsaufstellung 26
Kämpfe *Grundregeln* 28
Handlungen auswählen 30
Kampfbefehle 32
Blockade 33
Kampfbildschirm 34
Abschluss 36
Mit Xbox LIVE verbinden 38
Xbox LIVE Marketplace 38
Eingeschränkte Herstellergarantie 39
Technische Information 40

Mitra, Yama, Qsiti, Sovani...

Diese vier Völker existieren in ein und derselben Welt.

Eine Welt mit Artefakten, mysteriösen Überbleibseln einer uralten Ära.

Wer erschuf diese Artefakte? Wann geschah es? Und zu welchem Zweck?

Trotz all dieser unbeantworteten Fragen wurden die Artefakte als nützliche Werkzeuge zum Wohle der Allgemeinheit eingesetzt.

Auf der Welt herrschte Frieden... so schien es zumindest.

PROLOG

Denn wer wusste schon, welch dunkle Abgründe bereits lauerten?

Die Kräfte der Artefakte begannen, das Gleichgewicht der Welt zu stören.

Zwischen jenen, die herrschten, und jenen, die gehorchten, begann sich eine Kluft zu bilden.

Dies war der Anbruch eines neuen Zeitalters unzähliger Konflikte, die von denen, deren Machtgier sie korrumpiert hatte, ausgelöst worden waren.

Tausend Jahre später beginnt die Reise eines jungen Mannes.

Rush Sykes

Männlicher Mitra. *18 Jahre alt.*

Rush wurde weit entfernt von den Machtkämpfen um die Artefakte aufgezogen, auf der Insel von Eulam, und führt mit seiner Schwester Irina ein friedliches Leben. Als sie von einer mysteriösen Truppe von Soldaten entführt wird, macht sich Rush auf und folgt ihrer Spur. Er ist ein impulsiver junger Mann, der selten mit seinen Gefühlen hinterm Berg hält. Nichts ist ihm wichtiger als seine Familie, und er fühlt sich voll verantwortlich für das Wohl seiner Schwester.

„Es ist zwecklos... Er spielt nach seinen eigenen Regeln."

„Ach, das krieg ich schon hin! Immerhin sehen wir Mama und Papa wieder!"

Irina Sykes

Weibliche Mitra. *14 Jahre alt.*

Irina und ihr großer Bruder Rush leben auf der idyllischen Insel von Eulam, bis sie urplötzlich von einer mysteriösen Truppe entführt wird. Auf den ersten Blick erscheint Irina wie ein typischer Teenager, aber sie gerät auch unter den härtesten Bedingungen nicht außer Fassung. In ihr scheint eine unbekannte Macht zu wohnen, doch sie selbst weiß weder, was dies bedeutet, noch, wie es sich einsetzen lässt.

Der Eroberer

Volk/Alter: *Unbekannt*

Seine Herkunft ist ungewiss. Der Eroberer taucht ganz plötzlich auf, um die Artefakte im ganzen Land an sich zu reißen. Seine gnadenlose Natur zeigt sich selbst in seinen bevorzugten Gewändern, denn der Legende nach stammt deren scharlachrote Färbung vom Blut seiner Opfer.

„Es ist wichtig, sich an schreckliche Dinge zu erinnern."

„Die Artefakte mögen Leid verursachen, aber ich bin gewillt, damit zu leben, so wie es mein Vater getan hat."

David Nassau

Männlicher Mitra. *19 Jahre alt.*

Im jugendlichen Alter von 19 herrscht er bereits als Marquis über den Staat Athlum. Er hofft, für sein Land die Unabhängigkeit von Celapaleis erringen zu können, und verbringt seine Tage daher damit, wo immer möglich sein Volk zu unterstützen. Üblicherweise ist er ruhig und gefasst - ganz wie ein Marquis sein sollte. Sein Adelsstand hält ihn nicht davon ab, mit dem Gae Bolg an seiner Seite auch an ernsthaften Schlachten teilzunehmen. David schließt sich Rush auf seiner Reise an, auch wenn er seine Motive für sich behält.

Emma Honeywell

Weibliche Mitra. *41 Jahre alt.*

Eine der Vier Generäle Athlums - die Matriarchin des Honeywell-Klans, der Athlum schon seit Generationen dient. Eine tapfere Kriegerin, die ihre Truppen mit viel Mut und Energie in die Schlacht führt, von sich und anderen stets Bestleistungen erwartet und gleichzeitig für Gerechtigkeit steht. Trotz ihres strikten Auftretens kümmert sie sich um David, als sei er ihr eigener Sohn.

Torgal

Männlicher Sovani. *200 Jahre alt.*

Ein weiterer der Vier Generäle Athlums. Er gehört den Sovani an - ein vierarmiges, langlebiges Volk. Für einen scheuen Sovani ist seine gehobene Position im Dienste Athlums sehr ungewöhnlich. Torgal gilt als intelligenter Anführer der Generäle. Die Erfahrungen der Vergangenheit haben ihn stark gemacht, doch gleichzeitig von seinen Mitmenschen entfremdet.

Blocter

Männlicher Yama. *24 Jahre alt.*

Auch einer der Vier Generäle Athlums. Blocter gehört den großen und mächtigen Yama an und ist trotz seiner martialischen Erscheinung ausgesprochen gutmütig. Blocter hat sein Leben dem Dienst Davids gewidmet, mit dem er zusammen aufgewachsen ist und den er als Familienmitglied betrachtet. Seine Jugend lässt ihn mitunter recht unbedacht handeln.

Pagus

Männlicher Qsiti. *55 Jahre alt.*

Der letzte der Vier Generäle Athlums und ein Qsiti. Er ist Wortführer und Informationsbeschaffer der Vier Generäle. Pagus ist ruhig und zurückhaltend, doch das Rückgrat der Generäle, und verbringt als eingefleischter Geschichtsliebhaber seine freie Zeit gerne mit Büchern und Schriften, für deren Themen er jedoch nur selten willige Zuhörer findet.

DIE WELT

In The Last Remnant bereist der Held Rush die ganze Welt - eine Welt, die unrettbar verstrickt ist in einen Machtkampf derjenigen, die sich die Artefakte und ihre ungeheuren Kräfte zu eigen machen wollen.

Die Artefakte und die Welt

Die Welt von The Last Remnant steckt voller Artefakte in vielfältigen Formen und Größen. Um manche sammeln sich ehrfürchtig Anhänger, andere wiederum werden wie alltägliche Werkzeuge eingesetzt.

Multikulturelle Städte

Verschiedene Völker, wie die Mitra, die Yama und Qsiti, leben friedlich und in Harmonie zusammen.

Nützliche Einrichtungen

In den Städten befinden sich haufenweise Geschäfte, die Ausrüstung und Gegenstände verkaufen. Außerdem finden sich dort auch spezielle Geschäfte, in denen Spieler Waffen anpassen und so verbessern lassen können.

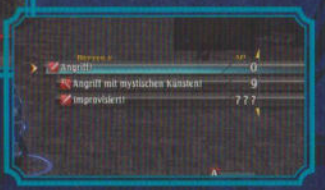
Neue Freunde durch Gilden

In Gilden können zur Unterstützung für den Kampf Soldaten rekrutiert werden.

Monster in den Kampf verwickeln

Heftige Gefechte unter Verbänden!

Kämpfe werden zwischen Verbänden ausgetragen, aus mehreren Einheiten (Charakteren) bestehende Gruppen. Verbündeten Einheiten können Befehle erteilt werden, um so die feindlichen Einheiten besiegen zu können.



Kampf im steten Wandel!

Die Kampfbefehle ändern sich je nach Lage, etwa nach Entfernung zum Feind oder der allgemeinen Situation. Die Befehle sollten sorgfältig je nach Stand der Schlacht ausgewählt werden.

Kritischer Treffer

Im Kampf erscheint mitunter das Kommando „Kritischer Treffer". Wird zur rechten Zeit die entsprechende Taste gedrückt, können die Einheiten stärkere Angriffe austeilen oder feindlichen Angriffen besser standhalten.

Charakterwachstum

An Stelle von Erfahrungspunkten gewinnen Charaktere mit jedem Kampf an Stärke und können manchmal auch neue Künste erlernen.

SPIELSTART

Die Konsole muss eingeschaltet und die The Last Remnant-Disk ins Laufwerk eingelegt werden. Erscheint der Titelbildschirm, kann eine Option aus dem Startmenü ausgewählt werden.

Wurde vor Spielbeginn kein Spielerprofil angelegt, kann der Spielfortschritt nicht gespeichert werden, daher sollte vor Spielbeginn eines ausgewählt werden.

Titelbildschirm

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten entweder „Neues Spiel" oder „Spiel laden" auswählen und dann mit der Ⓐ-Taste bestätigen.

** Wenn du mit Xbox LIVE® verbunden bist, kannst du zu Updates benachrichtigt werden. Wähle JA, um die Informationen zu herunterladbaren Inhalten zu aktualisieren.*

Neues Spiel

Beginne ein neues Spiel.

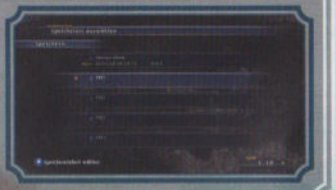
Spiel laden

Setze ein gespeichertes Spiel fort. Wähle eine Speicherdatei. Benutze den Linken Stick oder die Richtungstasten, um die Seiten durchzugehen.

** Dieses Spiel besteht aus 2 Disks. Wird eine Speicherdatei geladen, während sich die falsche Disk im Gerät befindet, müssen die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgt werden, um die korrekte Disk einzulegen.*

Das Spiel speichern

Der Spielfortschritt kann mit der Speicherfunktion im Gruppenmenü festgehalten werden (S.25). Um speichern zu können, sind 2MB freier Speicherplatz erforderlich.



DAS SPIEL

Wähle einen Bestimmungsort auf der Weltkarte und steuere deine Charaktere im Gelände. Weitere Orte werden im Verlauf des Spiels zugänglich.

Stadtkarte

Innerhalb einer Stadt erscheint eine Stadtkarte, auf der sich ein Bestimmungsort auswählen lässt.

Gelände (S. 14-19)

- **Städte**

In den Vierteln der Städte können Gespräche mit Einwohnern und Einkäufe getätigt werden.

- **Verliese**

Höhlen und Ebenen sind nur einige der Orte, die sich erkunden lassen und an denen gekämpft wird.

Weltkarte

Benutze den linken Stick oder die Richtungstasten, um einen Bestimmungsort auszuwählen und bestätige mit der Ⓐ-Taste.

Kämpfe (S. 28-37)

Die Begegnung mit einem Monster (S.16) löst einen Kampf aus.

Gruppenmenü (S. 20-25)

Außerhalb des Kampfes wird mit der Ⓨ-Taste das Truppenmenü aufgerufen.

SPIELSTEUERUNG

Schwarzer Text steht für die Steuerung im Gelände, in Verliesen oder Städten.
Roter Text steht für die Steuerung im Kampf.
Blauer Text steht für durchgängig verfügbare Steuerungsoptionen.

Linker Schalter

Zielcursor festlegen/lösen (S. 15)

Linker Bumper

Einheit auswählen (bei angezeigtem Einheitenstatus)

BACK-Taste

Filmsequenz überspringen (während pausierter Filmsequenz)

Zur Stadtkarte zurückkehren (innerhalb einer Stadt)

Zur Weltkarte zurückkehren (von der Stadtkarte)

Linker Stick

Kategorie auswählen

Bewegen

Linke Stick-Taste (wenn gedrückt)

Richtungstasten

Cursor bewegen

Zielcursor umschalten (S. 15)

Heranzoomen/Herauszoomen

Xbox Guide Button

START-Taste

Pause

Rechter Schalter

Kampf auslösen (S. 16)

Rechter Bumper

Zeitlupe einsetzen (S. 16)

Einheit auswählen (bei angezeigtem Einheitenstatus)

Y-Taste

Ruft das Gruppenmenü auf (S. 20)

B-Taste

Abbrechen

A-Taste

Bestätigen

Ansprechen/ Untersuchen (je nach Zielcursor)

X-Taste

Zeigt Karte an (sofern in Besitz)

Einheitenstatus anzeigen

Einheitenstatus überprüfen (in bestimmten Menüs)

Rechter Stick

Kamera bewegen

Rechte Stick-Taste (wenn gedrückt)

Kamera zentrieren

GELÄNDE – VERLIESE

In Verliesen bewegen sich Monster frei. Um einen Kampf einzuleiten, kann man sich ihnen einfach nähern, und auf der anderen Seite lassen sich Kämpfe durch Wahrung von etwas Abstand auch ganz simpel vermeiden. Zusätzlich sind manche der Vorrichtungen in einem Verlies nicht einfach nur zur Zierde da - landest du in einer Sackgasse, kann es hilfreich sein, die Umgebung genau zu untersuchen, um so vielleicht einen neuen Pfad zu erschließen.

Verlies-Bildschirm

Mit dem Linken Stick wird Rush bewegt, mit dem Rechten Stick die Kamera. Durch Drücken der Rechten Stick-Taste wird die Kamera in die ursprüngliche Position zurückversetzt. Durch Drücken der Richtungstasten nach oben kann herausgezoomt werden, und durch Drücken nach unten kann herangezoomt werden.

Informationsbalken

Hier werden Informationen wie der momentane Standort oder Einzelheiten zu den Monstern oder anvisierten Objekten angezeigt.

Umgebungskarte

Standort und Blickrichtung von Rush

Standorte der Monster auf dem Bildschirm und Feinde, die Rush verfolgen

Buddelzähler

Zeigt an, wie oft Herr Buddler aktiv werden kann.

Zeitlupenbalken

Zeigt die verbleibende Dauer der Zeitlupe an (S.16).

Monster

Im Gelände gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Monster (S.16).

Monstersymbole

Karte aufrufen

Wenn eine Karte des aktuellen Gebiets vorhanden ist, kann sie mit der Ⓧ-Taste aufgerufen werden. Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann sie bewegt werden. Die Geländekarten erhält man entweder von einem NPC oder aus einer Schatztruhe.

Monstersymbole

Das Symbol über dem Kopf eines Monsters zeigt dessen Gemütszustand an. Die Form und Farbe gibt Aufschluss über Monsterbegegnungen (S.16), das Symbol selbst zeigt die Stimmung des Monsters an.

- **Monsterinformation (Symbol)**

Normale Verfassung	Aufgebracht und wird Rush ausdauernd verfolgen
Ängstlich	Das Monster hat Rush bemerkt
Angriffslustig	

Den Zielcursor benutzen

Wenn in der Nähe von Monstern oder Objekten die Richtungstaste nach links oder rechts gedrückt wird, erscheint der Cursor und wird automatisch auf ein in der Nähe befindliches Ziel gesetzt. Weitere Einzelheiten lassen sich im Informationsbalken einsehen. Um das Ziel des Cursors zu wechseln, kann die Richtungstaste nach links oder rechts gedrückt werden.

Zielcursor

** Das Drücken des Linken Schalters legt den angezeigten Cursor auf ein Ziel fest.*

Objekte untersuchen

Im Gelände können Gegenstände gefunden werden. ! erscheint, wenn sie untersucht werden. Wird der Cursor daraufgesetzt, erscheinen Aktionsmöglichkeiten unten rechts auf dem Bildschirm. Wenn eine Option erscheint, kann sie durch Drücken der Ⓐ-Taste ausgelöst werden.

Schatztruhen	Untersuche das leuchtende Objekt und erhalte einen Gegenstand.
Transporter	Hiermit kann auf der Weltkarte der Standort gewechselt werden.
Erntepunkte	Untersuche einen Erntepunkt und Herr Buddler (S.25) wird loslegen! An manchen Punkten verbergen sich Schätze.

Begegnungen

In Verliesen stößt man auf Monster. Um sie in den Kampf zu verwickeln, nähere dich ihnen und drücke die Rechte Taste. Kämpfe können auch durch direkte Berührung des Monsters ausgelöst werden, aber in diesem Fall besitzt der Feind einen taktischen Vorteil.

** Es löst keinen Kampf aus, ein ängstliches Monster (S.15) direkt zu berühren.*

Rechte Taste

Ist ein Monster in der Nähe...

...verwickle es in einen Kampf!

Monster-Horde

Wenn ein Monster Rush entdeckt, bevor er es in einen Kampf verwickelt hat, ruft es alle anderen Monster in der näheren Umgebung zur Unterstützung herbei. Dies wird Horde genannt. Kämpfe mit mehreren Monstern in Horden zu gewinnen, kann besonders lohnend sein.

Zeitlupe

Im späteren Verlauf des Spiels kann durch das Drücken des Rechten Bumpers die Zeitlupe aktiviert werden. Während der Zeitlupe sind die Bewegungen der Monster verlangsamt, bis die Anzeige sich komplett geleert hat. Befindet sich ein bekämpfbares Monster in der Nähe, leuchtet sein Umriss dabei rot auf. Während der Zeitlupe können Monster aus jeder Entfernung in den Kampf verwickelt werden.

Aggro-Anziehung

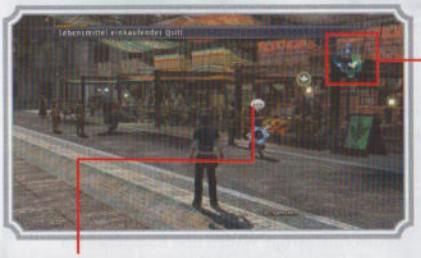
Das Drücken des Rechten Schalters, wenn kein Monster in Reichweite ist, löst Aggro-Anziehung aus, die Monster verärgert, so dass sie Rush überallhin verfolgen.

GELÄNDE – STÄDTE

Wähle einen Bezirk auf der Stadtkarte aus, um dorthin zu gelangen. Sprich mit den Einwohnern oder Freunden, statte den städtischen Einrichtungen Besuche ab oder mache Einkäufe.

Städte

Ähnlich wie Verliese können auch Städte erkundet werden. Um von einem Stadtgebiet auf die Karte zurückzukehren, bewege dich zu einem Ausgang oder oder drücke die ◀ BACK-Taste.



Umgebungskarte

- : Ausrüstung
- : Verbrauchsgüter
- : Gegenstände
- : Komponenten
- : Modifizierung
- : Bars
- : Gilden
- : Besondere Einrichtungen

Symbole

- : Dialog-Charaktere
- : Wichtige Dialog-Charaktere

Ansprechen/Untersuchen

In Städten können Charaktere angesprochen, Türen geöffnet und Gegenstände untersucht werden, indem der Cursor auf sie gesetzt wird.

Mögliche Aktionen

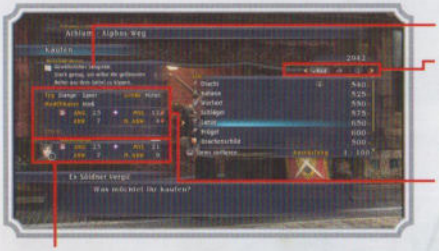
Wenn das Symbol auf dem Bildschirm aufleuchtet, drücke die Ⓐ-Taste, um eine Aktion auszuführen.

Einrichtungen

In den Städten können verschiedenen Einrichtungen Besuche abgestattet werden. Wenn Symbole wie angezeigt werden, bewege den Cursor darauf und drücke die Ⓐ-Taste, um die Einrichtung zu betreten.

Ausrüstung / Verbrauchsgüter / Gegenstände / Komponenten

Durch Kauf und Verkauf lassen sich Dinge erwerben oder wieder abstoßen.



Beschreibung

Art

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten können Produkte nach Art angezeigt werden.

Gegenstandsdetails

Einzelheiten zu den Gegenständen werden angezeigt.

Momentan ausgerüstete Gegenstände

Hier wird der Status der gegenwärtig ausgerüsteten Gegenstände angezeigt (S.20).
Mit RB und LB kann zwischen der Haupthand und der Nebenhand umgeschaltet werden.

Aurüstungsläden	Hier werden Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände verkauft.
Verbrauchsgüterläden	Hier werden für Item-Künste (S.23) verwendete Gegenstände verkauft.
Gegenstandsläden	Hier werden einzigartige Waffen und Komponenten verkauft.
Komponentenläden	Hier werden Komponenten verkauft.

Modifizierung

Ausrüstung kann mit neuen Komponenten durch Überarbeitung verstärkt und verbessert werden, oder es lassen sich Komponenten durch das Auseinandernehmen von Ausrüstung gewinnen, beide Vorgänge müssen jedoch bezahlt werden.

Ausrüstung modifizieren	Komponenten einsetzen, um Waffen und Schilde zu stärken.
Ausrüstung erstellen	Komponenten einsetzen, um neue Ausrüstung zu entwerfen.
Ausrüstung zerlegen	Die gegenwärtige Ausrüstung kann auseinandergenommen werden, um die Komponenten daraus zu gewinnen.

Bars

Unterhalte dich in einer Bar mit anderen Personen, um an Informationen zu kommen. Manche Leute haben vielleicht sogar einen Auftrag für dich (S.24).

Gilden

Gilden werden im späteren Verlauf des Spiels zugänglich. Hier können Anführereinheiten angeheuert werden, um im Kampf auszuhelfen, oder auch die verfügbaren Gilden-Aufträge überprüft werden.

Gegenwärtige Anzahl der Anführer / Maximum

Anführer rekrutieren	Anführer, oder Einheiten mit Führungsqualitäten, können gegen Geld angeheuert werden. Das Anführermaximum erweitert sich im Verlauf des Spiels.
Anführer entlassen	Angeheuerte Anführer können aus der Gruppe wieder entfernt werden.
Gilden-Aufträge	Eine Liste der verfügbaren Gilden-Aufträge kann eingesehen werden.

Armee-Rekrutierungsoffizier

Im Verlauf des Spiels wird auf dem Rathausplatz von Athlum ein Rekrutierungsoffizier auftauchen. Um kostenlos Athlum-Soldaten zu rekrutieren, sprich ihn einfach an.

Gegenwärtige Anzahl der Soldaten / Maximum

Soldat anheuern	Athlum-Soldaten können rekrutiert werden. Das Maximum erweitert sich im Verlauf des Spiels.
Soldat entlassen	Angeheuerte Soldaten können aus der Gruppe entfernt werden.

Gilden-Aufträge

Ein Gilden-Auftrag ist eine Mission, deren Bedingungen es zu erfüllen gilt. Wurden etwa benötigte Komponenten gefunden oder eine enorm lange Angriffskette absolviert, winkt ein Lohn. Gilden-Aufträge lassen sich erfüllen, ohne den Auftrag zuvor explizit angenommen zu haben; wurde die Bedingung während des Abenteuers erfüllt, erscheint neben seinem Titel „ERLEDIGT". Wähle die erledigten Aufträge, und drücke die A-Taste, um den Status zu „BEENDET" zu ändern und die Belohnung zu kassieren. Unterschiedliche Gilden bieten unterschiedliche Aufträge, und im Verlauf des Spiels werden mehr und mehr verfügbar.

Je höher die Anzahl der Sterne, desto schwieriger der Auftrag.

GRUPPENMENÜ

Drücke außerhalb des Kampfes die Ⓨ-Taste, um das Gruppenmenü aufzurufen. Viele Befehle sind von hier aus zugänglich, wie etwa das Wechseln der Ausrüstung oder das Erstellen von Verbänden.

Hauptmenü

Das Hauptmenü des Gruppenmenüs enthält die nachfolgenden Informationen. Die gewünschte Option kann mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten ausgewählt und mit der Ⓐ-Taste bestätigt werden.

Information

Geld

Gruppeninformation

Kampfverbände: Gegenwärtige Anzahl / Maximum

Kampfanführer: Gegenwärtige Anzahl / Maximum

Kampfeinheiten: Gegenwärtige Anzahl / Maximum

Gegenwärtiger Standort

LP und AP jedes Verbands

LP: Ausdauer des Verbands.

AP: Nach jeder Runde erholte Aktionspunkte und Grundwert.

Ausrüstung von Rush

Auf diesem Bildschirm kann Rushs Ausrüstung überprüft oder geändert werden. Sie kann in den ersten vier entsprechenden Slots angelegt werden (die unterschiedlichen Rüstungsarten finden in unterschiedlichen Slots Platz). Der besondere Gegenstand im fünften Slot lässt sich nicht auswechseln.

Status der ausgewählten Ausrüstung

Slots

HAUPTHAND: Eine Waffe ausrüsten.

NEBENHAND: Eine Waffe oder einen Schild ausrüsten.

ACCESSOIRE 1 & 2: Ein Accessoire ausrüsten.

SPEZIAL: Ein besonderer Ausrüstungsgegenstand für den Charakter.

Rushs Status

Rushs Status

Ausrüstungsstatus

Zeigt den Status der Ausrüstung in Haupthand und Nebenhand an.

LP und AP

Status

Stärke: Beeinflusst die Angriffskraft.

Intellekt: Beeinflusst die Macht der Mystischen Künste (S.23).

Schnelligkeit: Beeinflusst die Ausweich- und Abwehrfähigkeit.

Spezifisch: Tapferkeit und Beliebtheit sind einige der charakterspezifischen Statuswerte, die verschiedene Elemente beeinflussen.

Ausrüstungsstatus

Der Status ist für jeden einzelnen Ausrüstungsgegenstand unterschiedlich.

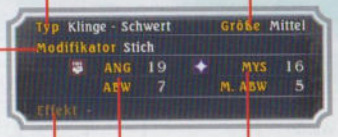
• Waffenstatus

Art

Ausrüstungsart

Größe

Ausrüstungsgröße (S.22)



Modifikation

Waffeneigenschaften, wie etwa Hieb oder Keulenschlag.

Effekte

Effekte, die während des Kampfes ausgelöst werden.

MYS/M. ABWEHR

Offensive und defensive Stärke der mystischen Künste.

ANGRIFF/ABWEHR

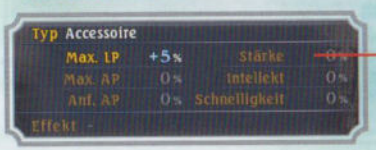
Offensive und defensive Stärke physischer Angriffe.

• Schildstatus

AUSWEICHEN/M. AUSWEICHEN

„Ausweichen" beeinflusst die Chance, physischen Angriffen zu entgehen, „M. Ausweichen" beeinflusst die Chance, magischen Angriffen zu entgehen.

• Accessoirestatus



Veränderlicher Status

Rushs Ausrüstung

Wähle den Slot mit dem gewünschten zu ändernden Gegenstand und drücke die Ⓐ-Taste zur Bestätigung.

Ausrüstung entfernen

Um Ausrüstung zu entfernen, wähle diese Option und drücke die Ⓐ-Taste zur Bestätigung. Die Ausrüstung in der Haupthand kann nicht vollständig entfernt werden.

Waffen und Kampfstil

Waffen können in der Haupthand und Nebenhand ausgerüstet werden. Je nachdem, wie die Slots ausgefüllt werden, wird der Kampfstil bestimmt. Dieser Stil beeinflusst den Kampf in vielerlei Hinsicht.

Kampfstil	Slot		Besonderheiten
	Hauptslot	Nebenslot	
Zweihänder	Waffe	Nicht verwendbar	Verursachter Schaden wird erhöht, aber der Nebenslot ist nicht verwendbar.
Einhänder	Waffe	–	Kampf mit einhändiger Waffe. Ermöglicht schnelle Angriffe.
	Waffe	Schild	Kämpfe mit der Waffe in der einen und dem Schild in der anderen Hand. Der Schild kann so zur Verteidigung genutzt werden.
Zweihand	Waffe	Waffe	Kampf mit einer Waffe in jeder Hand. Ermöglicht noch größeren verursachten Schaden.

* Die vierarmigen Sovani haben ihre eigenen, einzigartigen Kampfstile.

Ausrüstung für andere Charaktere

Im Allgemeinen kann die Ausrüstung anderer Charaktere als Rush nicht verändert werden. Allerdings können Einheiten in Rushs Gruppe sich für nach dem Kampf erhaltene Komponenten vormerken (S. 37), mit denen sich dann ihre Waffen aufbessern lassen. Wenn sich im Gruppeninventar Ausrüstung befindet, können Einheiten sich auch dafür vormerken lassen.

** Verwendbare Ausrüstung wechselt von Volk zu Volk.*

Rushs Künste

Die von Rush erlernten Künste (besonderen Fertigkeiten) überprüfen.

Künste

Einzelheiten: Informationen über die Künste

Art: Art der Kunst

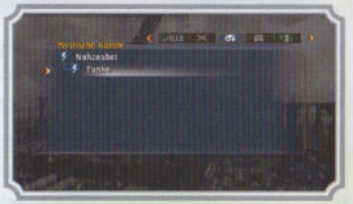
Modifikator: Eigenschaft der Kunst

AP: AP-Kosten

Zutaten: Art und Anzahl der in den Item-Künsten verwendeten Verbrauchsgüter

Effekt: Durch die Kunst hervorgerufener Effekt

Arten von Künsten



Es gibt vier Künste: Kampfkünste, Mystische Künste, Item-Künste und andere. Durch den wiederholten Einsatz einer Kategorie im Kampf können ihr neue Künste hinzugefügt werden.

Kategorie

Bestimmte Aktionen ermöglichen das Erlernen neuer Kategorien von Künsten (S.36).

Kampfkünste	Offensiv-Fertigkeiten, deren Anwendung AP erfordert. Allgemein rufen diese mehr Schaden hervor als normale Angriffe. Variieren je nach Kampfstil.
Mystische Künste	Zauber, deren Anwendung AP erfordert. Es gibt unterschiedliche Varianten, sowohl Heil- und Unterstützungszauber als auch Fernangriffe.
Item-Künste	Gegenstände einsetzen, um LP wiederherzustellen oder die Angriffskraft zu erhöhen. Anstelle von AP sind Verbrauchsgüter erforderlich.
Besondere Künste	Diese Künste sind charakterspezifisch und erzielen viele unterschiedliche Effekte wie zum Beispiel enorm hohen Angriffsschaden.

Verbandsaufstellung (S. 26-27)

Die Verbandsaufstellung im Menü ist ab einem bestimmten Punkt im Spiel zugänglich und ermöglicht Einsicht in Status und Organisation der Verbände.

Gruppenmitglieder

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann die gewünschte Einheit ausgesucht und mit der Ⓐ-Taste diese Wahl bestätigt werden, um ihre Ausrüstung und erlernte Künste einzusehen.

Profil

Klasse

Zeigt den momentanen Titel der Einheit.

Volk

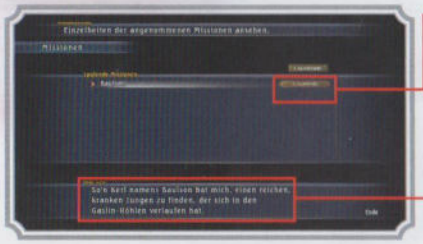
Inventar

Betrachte die Gegenstände im Besitz der Gruppenmitglieder. Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann eine Kategorie ausgewählt werden.

Aufgaben

Im Verlauf des Spiels können von Charakteren in Städten Aufträge entgegengenommen werden, für deren Erfüllung Belohnungen winken. Üblicherweise gelangst du durch die Annahme eines Auftrags direkt zum entsprechenden Ort, also solltest du gut vorbereitet sein, bevor du ihn offiziell annimmst.

** Kehrst du vom Ort der Aufgabe zurück zur Weltkarte, wird sie unterbrochen, du musst nun erst erneut mit dem Auftraggeber sprechen, bevor du die Aufgabe erneut in Angriff nehmen kannst.*



Ablauf einer Aufgabe

Laufend: Der gegenwärtige Auftrag

Abgebrochen: Aufträge, die unterbrochen wurden

Erledigt: Aufträge, die erledigt sind

Beendet: Aufträge, die vorbei sind

Aufgabenlogbuch

Herr Buddler

Im Verlauf des Spiels gesellt sich eine ungewöhnliche Kreatur Rush auf seinem Abenteuer hinzu, die an verstreuten Erntepunkten nach Komponenten graben kann (S.15). Je mehr Komponenten gefunden wurden, desto erfahrener und geschickter wird Herr Buddler, was ihm das Erlernen neuer Fertigkeiten ermöglicht.

Status

Herr Buddler besitzt 3 Statuswerte, die sich durch das Ernten erhöhen - Kraft, Technik und Instinkt.

Fertigkeiten

Mit dem Ansteigen seiner Statuswerte können nützliche Fertigkeiten erlernt werden.

Graben

Untersuche verschiedenen Arten von Erntepunkten, um entsprechende Komponenten zu entdecken. Der Buddelzähler zeigt an, wie häufig das Graben möglich ist.

- **Erntepunkte und Komponenten**

Grabungspunkt (Stein)	Hier können Metalle und Kristalle gefunden werden.
Abholzpunkt (Vegetation)	Vegetationsmaterialien wie Holz oder Blüten können hier gefunden werden.
Bohrpunkt	Metalle oder natürliche Ressourcen können hier gefunden werden.
Besondere Punkte	Hier können Schätze gefunden werden, diese Punkte lassen sich jedoch nur einmalig untersuchen.

Einstellungen

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten können hier verschiedene Einstellungen für das Spiel vorgenommen werden.

Speichern

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann ein Speicherplatz ausgewählt werden, um den Spielfortschritt zu sichern - zur Bestätigung muss die Ⓐ-Taste gedrückt werden.

**In den Dungeons begegnet man mitunter hartnäckigen Monstern, die das Fortkommen erschweren, daher ist es ratsam, vor Betreten eines Dungeons den Spielstand zu sichern.*

Rückkehr zum Titelbildschirm

Bei der Auswahl der Option „Spiel verlassen" gehen alle nicht gespeicherten Daten verloren.

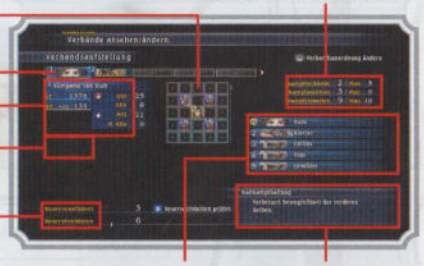
VERBANDSAUFSTELLUNG

Sobald in den Gilden Anführer rekrutiert werden können, können in der Verbandsaufstellung im Gruppenmenü Verbände erstellt werden.

Verbände

Ein Verband besteht aus mehreren Einheiten (Charakteren). Im Kampf werden statt den einzelnen Einheiten Befehle and Verbände erteilt. Die Einheiten in einem Verband teilen LP und AP, was bedeutet, wenn der Verband alle LP verloren hat, sind alle Mitglieder kampfunfähig (S.28).

Verbandsaufstellung



Verbandsaufstellung

Um das Verbandsaufstellungsmenü aufzurufen, muss ein Verband ausgewählt und dann die A-Taste zur Bestätigung gedrückt werden.

Einheit bestätigen	Auswählen, um den Status der betreffenden Einheit einzusehen.
Formation ändern	Formation können nach Belieben geändert werden, sofern mehrere bekannt sind.
Einheit ersetzen	Einheiten in einem Verband auswechseln.
Einheit entlassen	Wurde ein Verband aufgelöst, werden seine Mitglieder zu Reserveeinheiten.

** Im Verlauf des Spiels treten bestimmte Charaktere als Gastverbände der Gruppe bei. Mitglieder der Gastverbände können nicht ausgewechselt werden (S.27) und sie lassen sich auch keine Kampfbefehle erteilen (S.31).*

Verbände erstellen

Verbände können auf die nachfolgend erklärte Weise erstellt werden. Die maximale Anzahl der in Rushs Gruppe zugelassenen Verbände steigert sich im Verlauf des Spiels.

1. Wähle „Verband erstellen" oder „Einheit ersetzen" und wähle einen Anführer für den betreffenden Verband. Einheiten mit dem Symbol müssen einem Verband zugeordnet werden.

** Um einen Verband zu erstellen, sind ein oder mehrere Anführer erforderlich. Beim Rekrutierungsoffizier (S.19) angeheuerte Soldaten gelten nicht als Anführer.*

** Um einen neuen Verband zu erstellen, wähle einen leeren Slot unter „Verbände".*

2. Wähle Einheiten, die den verschiedenen mit Nummern belegten Positionen des Verbandes zugeordnet werden. Benutze den Linken Stick oder die Richtungstasten, um eine Einheit auszuwählen, und bestätige mit der A-Taste. Um einer bestimmten Position vorläufig keine Einheit zuzuordnen, kann sie übersprungen werden.

3. Sind alle Einheiten verteilt, oder ist das Maximum erreicht bzw. sind keine weiteren Einheiten vorhanden, endet der Aufstellungsprozess (können keine weiteren Einheiten zugeordnet werden, bleiben unter Umständen einige Positionen unbelegt). Um die zuletzt vorgenommene Handlung rückgängig zu machen, kann die B-Taste gedrückt werden.

Formationen ändern

Die Formation einer Einheit kann über die Verbandsaufstellung geändert werden.

Die Formation bestimmt, wo innerhalb eines Verbandes die Einheiten platziert werden, und jede Formation hat eine andere Auswirkung auf den Verband. Die „Pfeil von Atlum"-Formation zum Beispiel erhöht die Angriffskraft der vorderen Reihen und stärkt die Verteidigung der Flanken.

Einige Formationen können durch den Erwerb bestimmter Gegenstände erlernt werden. Diese sind überall auf der Welt zu finden, also sollten neue Orte immer sehr sorgfältig abgesucht werden.

Pfeil von Athlum

Nahkampfhaltung

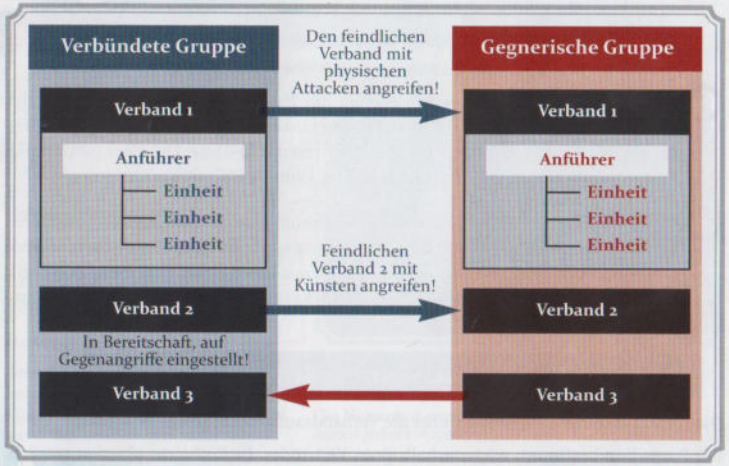
KÄMPFE - GRUNDREGELN

Ein Kampf beginnt bei Begegnung mit einem Monster in einem Verlies.

Verband gegen Verband

Kämpfe werden zwischen Verbänden ausgetragen, aus mehreren Einheiten bestehende Gruppen. Befehle werden an Verbände erteilt statt an einzelne Individuen.

• Kampfbeispiel



Auslöschung eines Verbands / Game Over

Ein Verband teilt die LP, AP, und die AP-Erholungsrate. Sind alle LP verloren, ist der Verband ausgelöscht. Sind zum Beispiel drei Einheiten in einem Verband mit jeweils 10 LP, und erleidet einer von ihnen einen Schaden von 30 LP, so ist der Verband ausgelöscht. Gewitzte Spieler sollten Einheiten mit hohem Verteidigungswert abstellen, die viel einstecken können, um so ihre Verbände am Leben zu erhalten, oder es einmal mit einer anderen Formation versuchen. Wenn alle verbündeten Verbände ausgelöscht wurden (ausgenommen die Gastverbände, siehe S.24)), heißt es Game Over.

• LP des Verbands

K.O. / Scheitern

Findet sich eine Einheit in einer Situation, in der sie aufeinanderfolgend angegriffen werden kann, kann sie bewegungsunfähig und damit schließlich auch kampfunfähig gemacht werden. Wenn ein Verbandsanführer bewegungsunfähig ist, wird dies Scheitern genannt und der Verband kann nicht länger Befehle entgegennehmen (S.31). Bestimmte Künste können diesen Status aufheben.

Rundenbasierte Kämpfe

Die Kämpfe sind rundenbasiert und laufen nach dem im Folgenden erklärten Schema ab. Sie werden gewonnen, indem alle feindlichen Verbände besiegt werden.

** Einige Kämpfe können gewonnen werden, indem nur bestimmte Verbände besiegt werden.*

1 Befehle (S.30-31)

Jedem verbündetem Verband können Befehle erteilt werden, die die Handlungsweise des Verbands bestimmen. Haben alle Verbände ihre Befehle erhalten, erscheint die Frage „Bereit?", und mit der Ⓐ-Taste zur Bestätigung kann der Kampf begonnen werden.

2 Kämpfe (S.32-35)

Blockaden (S.33) und Kritische Treffer (S.35) sind einige der Ereignisse, die im Kampf eintreten können. Nachdem alle verbündeten und alle feindlichen Einheiten ihre Aktionen ausgeführt haben, ist die Runde vorüber.

3 Ergebnisse (S.36-37)

Nach einer gewonnenen Schlacht erscheint der Ergebnisbildschirm. Je nach Ereignissen und Gegnern kann unterschiedliche Beute aus dem Kampf erworben werden.

LP- und AP-Wiederherstellung

Im Kampf können Künste eingesetzt werden, um LP wiederherzustellen. AP werden automatisch im Verlauf der Runde regeneriert. Wenn der Kampf vorüber ist, werden alle LP vollständig wiederhergestellt und die AP werden zurückgesetzt.

KÄMPFE - HANDLUNGEN AUSWÄHLEN

Zu Beginn jeder Runde werden verbündeten Verbänden Kampfbefehle erteilt. Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten lassen sich diese Befehle auswählen, und mit der Ⓐ-Taste bestätigen.

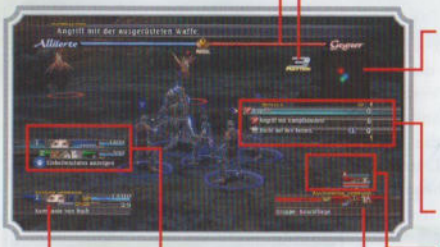
Befehlsauswahlbildschirm

Moralanzeige

Zeigt die Moral der Verbündeten und die gegnerische Moral an - blau für Verbündete, rot für Gegner. Die höhere Moral verleiht der Gruppe im Kampf einen Vorteil.

Ketten

Zeigt die Anzahl der aufeinanderfolgend besiegten Gegner an. Je höher die Zahl, desto leichter gewinnen die Einheiten an Stärke. Ein Überfall oder die Rückkehr zur Weltkarte unterbricht die Kette..



Kampfkarte

Zeigt die Position jedes Verbands an.

▲ : Verbündeter Verband
▲ : Feindlicher Verband
▲ : Gastverband (S.26)

Kampfbefehle

Ziel

Art des feindlichen Verbands

Status verbündeter Verbände

Das Symbol zeigt die Anzahl der Einheiten in einem Verband an, die Zahl markiert die LP des Verbands.

Information zu verbündeten Verbänden

Gegenwärtig ausgewählter feindlicher Verband

Zeigt den Status des ausgewählten feindlichen Verbands an. Das Symbol steht für die Anzahl der Einheiten des Verbands.

Moralanzeige

Die Moralanzeige wechselt im Kampf je nach Situation und Handlungen des Verbands. Eine höhere Moral bedeutet, es wird den Feinden mehr Schaden zugefügt, und mächtigere Kampfbefehle sind verfügbar. Dies gilt allerdings ebenso für die Gegner, also sollte die Anzeige immer im Auge behalten werden.

Befehlsauswahl

Im Folgenden wird die Vorgehensweise zum Erteilen von Kampfbefehlen erläutert. Sobald allen verbündeten Verbänden die Befehle erteilt wurden, beginnt die Schlacht.

** Gastverbänden (S.29) oder Verbänden mit gescheitertem Anführer (S.26) können keine Befehle erteilt werden.*

① Feindlichen Verband auswählen

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann ein feindlicher Verband als Ziel ausgewählt werden.

② Kampfbefehl auswählen

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten wird ein Befehl ausgewählt. Die unterschiedlichen Befehle haben unterschiedliche Auswirkung (S.32). Wird die Ⓧ-Taste gedrückt, wird vom Status des Verbands zum Status seiner Mitglieder umgeschaltet. Hier lassen sich die einzelnen Aktionen überprüfen, die die Einheiten auf einen bestimmten Befehl hin ausführen. Je nach gewähltem Befehl können manche Einheiten womöglich nicht handeln, daher sollte man die Aktionen jeder Einheit überprüfen.

Ⓧ-Taste

Kampfbefehle ändern

Kampfbefehle sind abhängig von erlernten Künsten einer Einheit oder der Moral. Einige Befehle wechseln ebenfalls je nach Klasse oder Reichweite des Ziels, es ist also am besten, ein Ziel auszuwählen, nachdem die verfügbaren Befehle begutachtet wurden.

KÄMPFE – KAMPFBEFEHLE

Es gibt verschiedene Variationen von Kampfbefehlen. Während einige den feindlichen Verbänden großen Schaden zufügen, sind andere dazu gut, um Statusveränderungen zu verbreiten, die das Kampfgeschick zu deinen Gunsten wenden können.

Beispiele für Kampfbefehle

Hier sind einige grundlegende Kampfbefehle.

Angriff!	Angriff mit der ausgerüsteten Waffe.
Verstärkung!	Greift von Verbündeten blockierte Gegner an.
Angriff mit Mystischen Künsten!	Angriff mit Mystischen Künsten.
Angriff mit Kampfkünsten!	Angriff mit Kampfkünsten.
Mach was draus!	Aktionen werden von den Einheiten selbst gewählt.
Bereitschaft, auf Gegenangriffe eingestellt!	In Wartestellung, reagiert auf Angriffe mit Gegenangriff.
Bereitet das Gelände vor!	Bereitet das Schlachtfeld mit unterstützenden Künsten vor.
Bleibt auf der Hut.	In Wartestellung, aber stets einsatzbereit.
Haltet die LP hoch!	Angriff und gleichzeitig Nutzung wiederherstellender Mystischer Künste.

Künste einsetzen

Kampfkünste und Item-Künste können unter den gegebenen Bedingungen eingesetzt werden. Kampfkünste können genutzt werden, wenn die für den aktuellen Kampfstil der Einheit relevante Kunst erlernt wurde, Item-Künste können eingesetzt werden, wenn der erforderliche Gegenstand verfügbar ist.

- **Bedingung für Kampfkunst**
- **Bedingung für Item-Kunst**

Kategorien

Wenn der aktuelle Kampfstil dem der Kunst entspricht, kann die Kampfkunst eingesetzt werden.

Verbrauchsgüter

Wenn ein ausreichender Vorrat an den erforderlichen Gebrauchsgütern vorhanden ist, kann die Item-Kunst eingesetzt werden.

KÄMPFE - BLOCKADE

Stehen sich ein verbündeter und ein feindlicher Verband auf nächster Nähe gegenüber, treten sie in einen Zustand der Blockade ein. Es gibt verschiedene Arten von Blockaden, jede mit eigener Auswirkung.

Blockade

Einmal in einer Blockade gefangen, müssen Verbände bis zum Sieg oder zur Niederlage kämpfen. Es gibt jedoch Situationen, in denen eine Blockade aufgehoben werden kann. Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Blockaden erläutert:

Intervention	Eine Situation, in der ein Verband einen feindlichen Verband, der gegen einen anderen verbündeten Verband kämpft, in die Blockade zwingt, wird Intervention genannt. Es gibt freundliche und feindliche Interventionen.
Flankenangriff	Wird ein blockierter Verband von der Seite angegriffen, nennt man dies einen Flankenangriff. Es ist möglich, gleichzeitig von zwei Verbänden auf beiden Seiten angegriffen zu werden. In Flankenangriffen erteilter Schaden ist besonders hoch.
Hinterhalt	Wird innerhalb einer Blockade der zweifach flankierte Verband zusätzlich von einem weiteren Verband angegriffen, entsteht daraus ein Hinterhalt. Aus dem Hinterhalt erteilter Schaden ist noch höher.
Schwerer Schlag	Wird ein Verband unter Blockade von zwei weiteren Verbänden flankiert und befindet sich bereits in einem Hinterhalt, so übt jeder weitere Gegner einen Schweren Schlag auf ihn aus. Der Schwere Schlag verursacht noch größeren Schaden als ein Hinterhalt.
Überfall	Es ist möglich, einen Verband in die Blockade zu zwingen, ohne sich in der näheren Umgebung zu postieren. Dies wird Überfall genannt - während eines Überfalls erteilter Schaden ist höher als üblich.

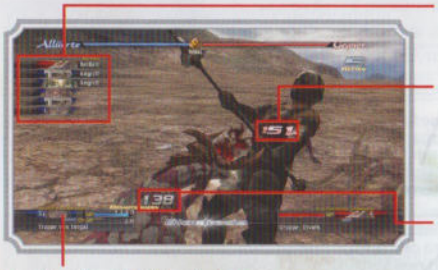
Die Blockade brechen

Wird während der Erteilung neuer Kampfbefehle ein anderer gegnerischer Verband aufs Korn genommen, wird die Blockade gebrochen. Dadurch können Verbände allerdings leicht von den Flanken angegriffen oder von feindlichen Verbänden mit besonderen Kampfbefehlen angegriffen werden. Außerdem wird der feindliche Blockadeverband unablässig seine Angriffe fortsetzen. In manchen Situationen kann das Brechen der Blockade nützlich sein, wenn es zum Beispiel darum geht, einem verbündetem Verband mit geringen verbleibenden LP zur Hilfe zu kommen, aber üblicherweise ist es nicht die beste Taktik.

KÄMPFE – KAMPFBILDSCHIRM

Nachdem alle Befehle erteilt wurden, spielt sich die Schlacht bis zum Ende der Runde automatisch ab. Dennoch sollte man in der Zwischenzeit nicht vergessen, auf Kritische Treffer zu achten!

Kampfbildschirm



Aktionsreihenfolge

Die Reihenfolge, in der die Einheiten ihre Befehle ausführen werden.

Schaden

Die silberne Ziffer steht für durch verbündete Verbände erzielten Schaden. Die roten Ziffern zeigen dagegen den durch feindliche Verbände erzielten Schaden.

Gesamtschaden

Dies ist der in der Runde erteilte und erlittene Gesamtschaden.

Verbündete Verbände in Not

Das Porträt eines Verbands beginnt rot zu blinken, wenn die LP niedrig sind.

Kampfsituation

Je nach den Umständen kann Folgendes im Kampf auftreten:

Blocken	Es wird kein Schaden genommen.
Ausweichen	Dem Angriff wird erfolgreich ausgewichen.
Gescheitert	Der Anführer des Verbands ist gefallen.
Verband vernichtet	Der Verband ist ausgelöscht.
Bewegungs-unfähig	Eine Einheit ist unfähig, Befehle auszuführen.

Verstärkung

Von Zeit zu Zeit wird der Feind Verstärkung rufen, wodurch sich die Anzahl der gegnerischen Verbände erhöht.

Aktionsreihenfolge

Die Einheit mit dem höchsten Geschwindigkeitswert wird zuerst handeln. Durch besondere Kampfbefehle kann dies jedoch verhindert werden. Wenn die Aktion einer Einheit sich verzögert, erscheint die Meldung „Aktion verzögert" auf dem Bildschirm.

Trefferchance

Von Zeit zu Zeit tritt während des Kampfes eine Trefferchance auf. Während einer solchen Chance erscheint für kurze Zeit die Möglichkeit, durch bestimmten Tastendruck auf dem Controller einen Kritischen Treffer zu landen (offensiv oder auch defensiv), wodurch Rush im Kampf ein deutlicher Vorteil verschafft wird.

Trefferchance

Ein Tastensymbol erscheint unten links auf dem Bildschirm, zusammen mit dem Wort „Trefferchance".

Die Taste drücken

Wenn das Tastensymbol aufleuchtet, muss die entsprechende Taste zur rechten Zeit gedrückt werden, damit die Botschaft „Perfekt" erscheint.

Situationsbezogene Aktionen

Offensiv: Dem Gegner kann ein mächtiger Hieb erteilt werden, der weder abgewehrt oder pariert werden kann und dem auch nicht auszuweichen ist.

Defensiv: Abwehr, Schildschlag oder Gegenangriff können ausgeführt werden. Der Schaden des gegnerischen Angriffs wird nicht nur aufgehoben, sondern dem Angreifer wird entweder Schaden oder Ohnmacht zugefügt.

Vorteil

Eine erfolgreiche Trefferchance ruft einen „Vorteil" hervor, was bedeutet, dass die Aktion der nächsten verbündeten Einheit an die Spitze der Reihenfolge befördert wird.

Vorteil

„Vorteil" erscheint über dem Kopf der verbündeten Einheit, deren Aktion beschleunigt wurde.

KÄMPFE – ABSCHLUSS

Nach dem Kampf erscheinen verschiedene Ergebnisbildschirme mit Kampfstatistiken. Hier wird zum Beispiel dargestellt, wie viele feindliche Einheiten besiegt wurden, welche neuen Künste erlernt und welche Gegenstände erhalten wurden.

Ergebnisbildschirm 1: Leistung

Zeigt die allgemeinen Leistungen im Kampf an.

KAMPFRANG

Je mehr Kämpfe gefochten wurden, desto höher der Rang. Mit ansteigendem Rang stellen sich einige Veränderungen ein, so treten etwa stärkere Gegner auf.

RUNDENANZAHL

Zeigt die Gesamtzahl der im Kampf verstrichenen Runden an.

BESIEGTE GEGNER

Zeigt die Gesamtzahl der im Kampf besiegten Gegner an.

Ergebnisbildschirm 2: Wachstum

Zeigt Charakterwachstum und den jeweiligen Status an.

Erhöhter Statuswert

Die im Kampf erhöhten Statuswerte werden angezeigt. Waffenstärke kann steigen, neue Künste können erlernt werden.

Gestärkte Waffen

Wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, können Statuswerte von ausgerüsteten Waffen, etwa Angriff, sich erhöhen.

Künste lernen

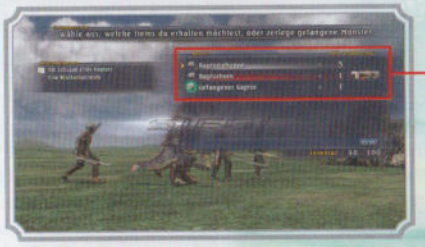
Wenn nach dem Kampf eine neue Kunst erlernt wird, erscheint dafür eine Beschreibung. Weitere Kategorien von Künsten können auf die folgende Weisen erschlossen werden.

- **Neue Kategorien erlernen**

Kampfkünste	Einen bestimmten Kampfstil dauerhaft einsetzen.
Mystische Künste	Eine Kugel mit magischen Kräften erhalten.
Item-Künste	Ein Rezept mit einer Formel für neue Künste erhalten.

Ergebnisbildschirm 3: Beute

Wenn es nach dem Kampf Beute aufzuteilen gibt, erscheinen alle vorhandenen Gegenstände auf dem Bildschirm. Mit der Ⓐ-Taste wird bestätigt.



Beute

: Monster, die auseinandergenommen werden können

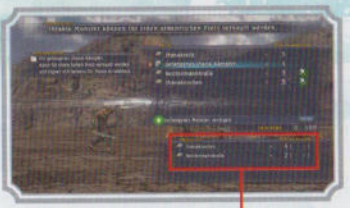
BEUTE: Gegenstand

ANZ: Anzahl der Gegenstände

ZUORDNUNG: Einheit, die sich für diesen Gegenstand hat vormerken lassen

Monster fangen und zerlegen

Monster können gefangengenommen und wie Gegenstände verwendet werden. Sie können ebenfalls auseinandergenommen werden, um Komponenten zu gewinnen. Um ein Monster zu zerlegen, muss es ausgewählt und dann zur Bestätigung die Ⓐ-Taste gedrückt werden. Um ein Monster wie gehabt zu erhalten, wähle OK.



Gewonnene Komponenten und gegenwärtige Anzahl im Besitz

Gegenstände vormerken lassen

Einheiten in der Gruppe können Beutestücke für sich vormerken lassen. Wenn eine Einheit den benötigten Gegenstand erhält, setzt sie ihn zu bestimmten Zwecken ein, wie etwa zur Aufbesserung ihrer Waffe. Um der Einheit den Gegenstand zu geben, wähle OK. Um den Gegenstand selbst zu behalten, wähle ihn aus, drücke die Ⓐ-Taste und antworte „Ja“ auf die Nachfrage.

Einheiten merken Gegenstände vor

Gefangene Monster verkaufen

Gefangene Monster können meist für einen guten Preis in Läden verkauft werden. Wird Geld benötigt, so lässt es sich außerdem durch die Erfüllung von Aufträgen verdienen.

MIT XBOX LIVE VERBINDEN

Xbox LIVE

Spielen Sie mit und gegen Ihre Freunde und fordern Sie andere Spieler auf Xbox LIVE® heraus. Richten Sie sich Ihre eigene Gamercard (Spielerprofil) ein, wählen Sie einen Gamertag (Spielername) und laden Sie Zusatzinhalte wie HD-Filme, Trailer, Musikvideos, Spielerweiterungen, Xbox LIVE Arcade-Games und vieles mehr vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Chatten Sie mit Ihren Freunden, senden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten und nehmen Sie Kontakt mit Freunden auf, die einen Windows®-PC nutzen. Melden Sie sich gleich bei Xbox LIVE an und werden auch Sie Teil der weltweit fortschrittlichsten Online-Gaming- und Entertainment-Plattform.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries.**

Jugendschutz

Die benutzerfreundlichen und flexiblen Jugendschutzfunktionen von Xbox 360 erlauben es Eltern und Erziehungsberechtigten, anhand der Altersfreigaben von Spielen zu entscheiden, welche Spiele für junge und jüngere Xbox 360-Nutzer geeignet sind. Regeln lässt sich aber auch die Wiedergabe von DVD-Filmen und Videos, das Herunterladen von Zusatzinhalten, die Kontaktaufnahme mit anderen Spielern, die Kommunikation mit Xbox LIVE-Mitgliedern und die Dauer, die das Spielen erlaubt ist. Auch ergänzen sich LIVE- und Windows Vista-Jugendschutzfunktionen, was für noch mehr Sicherheit sorgt, da Eltern und Erziehungsberechtigte volle Kontrolle über das Spielverhalten ihrer Kinder haben. Weitere Informationen erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/familysettings.**

Xbox LIVE-Marktplatz

Wählen Sie im Titelbildschirm den Xbox LIVE-Marktplatz, um für Zusatzinhalte die Verbindung mit Xbox LIVE herzustellen.

Inhalte zum Herunterladen

Mit dem Linken Stick oder den Richtungstasten kann der Inhalt ausgewählt und mit der Ⓐ-Taste die Auswahl bestätigt werden. Mit dem LB und dem RB kann zwischen den Seiten umgeschaltet werden. Bestimmte Inhalte sind kostenpflichtig und können nur gegen den Einsatz von Microsoft Points erworben und heruntergeladen werden.

** Xbox LIVE-Inhalte können nicht innerhalb des Spiels heruntergeladen werden. Zum Herunterladen ist der Marktplatz über das Menü Xbox Steuerung zugänglich.*

** Microsoft Points können gegen Gebühr erworben werden.*

EINGESCHRÄNKTE HERSTELLERGARANTIE

Square Enix Limited (nachfolgend „SEL") garantiert dem Endkunden beim Kauf des beiliegenden Produkts (nachfolgend das „Produkt") im Europäischen Wirtschaftsraum, in der Schweiz, der Türkei, Russland, Australien und Neuseeland für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum die fehlerfreie Funktion des Produkts im Sinne der Anwendungsdokumentation ohne Material- und Verarbeitungsmängel. Andernfalls werden diese Mängel innerhalb der Garantiefrist durch Reparatur oder Ersatzlieferung behoben. SEL entscheidet nach eigenem, uneingeschränktem Ermessen, ob eine Reparatur oder eine Ersatzlieferung erfolgt.

Dem Endkunden stehen keine Rechte gegen SEL aus dieser Garantie zu (i) falls der Mangel auf fahrlässiges Verhalten, unbeabsichtigte oder beabsichtigte Beschädigung, Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch, die Modifizierung, die Reparatur oder die Instandsetzung durch den Endkunden oder durch einen von SEL personenverschiedenen Dritten zurückzuführen ist und/oder (ii) falls das Produkt vor dem Erwerbsdatum bereits benutzt wurde, ob durch Vermietung oder anderweitig.

SEL haftet nicht für Schäden, die in Verbindung mit dem Gebrauch des Produktes entstehen. Dies gilt insbesondere für Folgeschäden, Schäden durch den Verlust von Daten, entgangenen Gewinn oder Zeitaufwand und für sämtliche im Zusammenhang mit dem Mangel anfallende Kosten. Die Rechte aus dieser Garantie stehen dem Endkunden neben und nicht anstelle der jeweils einschlägigen gesetzlichen Rechte wegen Mangelhaftigkeit des Produkts gegen den Verkäufer oder den sonstigen gesetzlichen Rechten nach dem jeweils anwendbaren Recht zur Verfügung.

Im Falle eines Mangels senden Sie das defekte Produkt bitte zusammen mit einem Kaufbeleg (z. B. datierter Kassenbon) und einer Adresse zum Zwecke der Rücksendung (Name und Anschrift) an folgende Adresse:

Square Enix Limited, c/o Koch Media Deutschland GmbH, Technischer Dienst, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München.

TECHNISCHE INFORMATION / HOTLINE

Sollten beim Spielen dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf

http://support.kochmedia.com

Eventuell ist das Problem bereits bekannt und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media GmbH, Technischer Dienst,
Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München

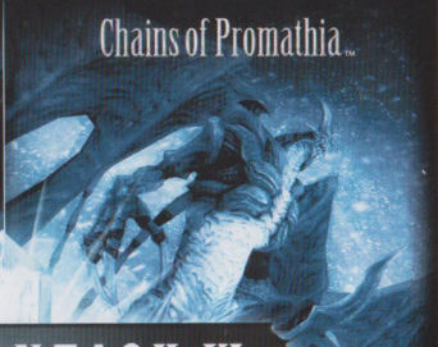
TECHNIK-HOTLINE

(erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)
Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)
FAQ und Online-Support: http://support.kochmedia.com / Fax: +49 (0)89 242 45 241

TIPPS UND TRICKS

Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):
Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

VANA'DIEL® - DAS ABENTEUER WARTET
ENTHÄLT DAS ORIGINALSPIEL UND ZUSÄTZLICH VIER ERWEITERUNGSPAKETE.



FINAL FANTASY® XI
ONLINE

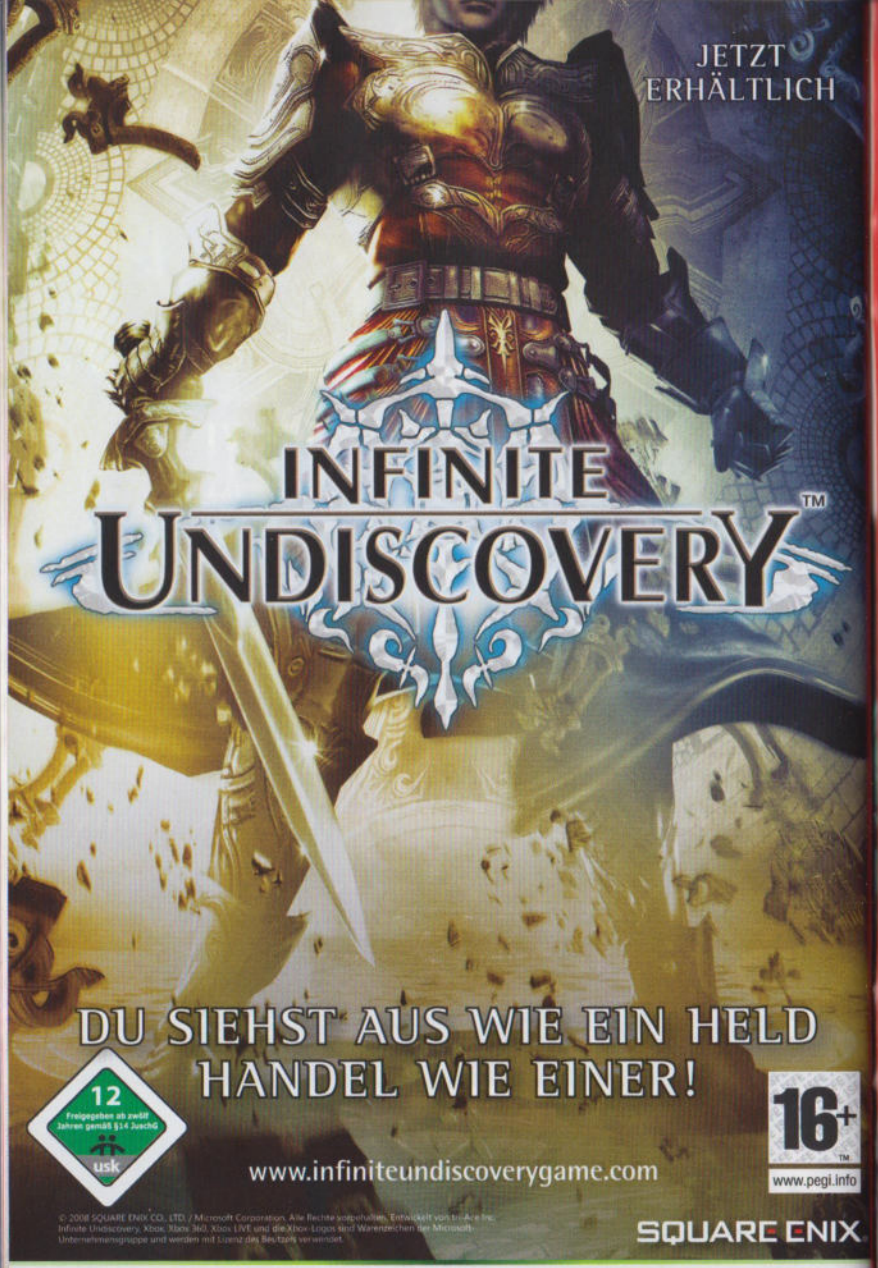
AUSGABE 2008

12
usk

XBOX 360 LIVE

www.playonline.com
SQUARE ENIX®

© 2001-2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHAINS OF PROMATHIA, FINAL FANTASY, PLAYONLINE, das PlayOnline-Logo, RISE OF THE ZILART, TREASURES OF AHT URHGAN, SQUARE ENIX, das SQUARE ENIX-Logo, VANA'DIEL und DIE FLÜGEL DER GÖTTIN sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. © 1996 - 2008 ACCESS CO., LTD. NetFront ist lizensiert und ein Warenzeichen von ACCESS CO., LTD. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.



Jump in.

XBOX 360. LIVE

ERLEBE MIT
UNS DIE
ZUKUNFT DES
SPIELENS

Um die neusten Informationen
zu unseren Spielen zu erhalten,
registriere dein Spiel online unter:

WWW.SEREGISTRATION.COM

GEWINNE EIN

FANTASTISCHES FAN-PAKET

VON

SQUARE ENIX

SPIELCODE:
BACEXAFE-0052

© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd.

SQUARE ENIX.
www.square-enix.com

© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. All rights reserved. SpeedTree®, Copyright 2002-2008. Interactive Data Visualization, Inc. All Rights Reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc.

THE LAST REMNANT, das THE LAST REMNANT-Logo, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd.
Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.
Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.